

프로그램 개발 계획서

1. 개요

- 1) 프로그램명 : CHAMPION SELECTOR
- 2) 개발자 : 이하나, 박종인, 오창민
- 3) 사용언어 및 개발환경
 - 사용언어 : Python
 - 개발환경 : Microsoft Windows 10
 - 개발 툴 : qt designer / Python

2. 프로그램 소개

1) 프로그램 개요

- 기존 Game Player의 개인에 맞추어진 챔프, Postion 추천형 편의성 프로그램
- 기존 User와 신규 User 모두 자신의 Best Play 챔프와 자신이 어떤 Postion 이 적합한지 명확하게 알지 못한다.
예를 들어 자신이 어떠한 챔프와 어떠한 Postion을 명확하게 알고있다면 Youtube 를 검색하여 챔프 추천과 강의를 보는일은 없을것이다.
그리하여 실제 자신이 Play한 결과에 따른 Data를 나타내주는 것은 전체적인 통계에 따른 결과가 명확하다.
그리하여 기존 Player의 Play Data Log를 불러와 Data화 하여 User에게 추천하는 프로그램을 개발하려고 한다.

2) 프로그램 기능 정의

- SEARCH : User의 사용 ID를 검색[입력] 하여 Log Data를 GET
- RESULT : User의 Play log를 분석하여
Player의 Play Data와 자주 사용 하였던 챔프, Postion
분석 하여 화면에 표시
- RECOMMEND : User의 본인 최다 선택 챔프와 최고의 Play 챔프를
분석하여 각 앞에서 2개씩 총 챔프 4개를 추천

3) 개발 일정

- 2022.11.07. ~ 2022.11.10
- 기본적인 프로그램 흐름도 작성 후 코딩과 디버깅을 통한 최종 보고서 작성 및 발표

4) 프로그램 산출물

- . 유저 플레이 기록을 바탕으로한 챔피언 추천 어플리케이션
- . 프로젝트 결과 보고서

5) 참고자료

- RIOT API DOCUMENT (<https://developer.riotgames.com/docs/lol>)